

**ABSTRAKSI BENTUK TUMBUHAN  
DALAM SENI PATUNG**



**JURNAL**

Oleh:  
**Katuang Wiralangkit**

**1312382021**

**MINAT UTAMA SENI PATUNG  
PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019**

## PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan Seni Berjudul: ABSTRAKSI BENTUK TUMBUHAN DALAM SENI PATUNG diajukan oleh Katuang Wiralangkit, NIM. 1312382021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Ketua Jurusan/  
Program Studi/ Ketua/ Anggota

Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn.  
NIP. 19761007 200604 1 001

## ABSTRAKSI BENTUK TUMBUHAN DALAM SENI PATUNG

### *ABSTRACTION OF PLANT FORMS IN SCULPTURE*

Katuang Wiralangkit  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
No.Telp : 085725897394  
Email : Katuangwira@yahoo.com

#### **Abstrak**

Alam merupakan anugerah yang luar biasa diciptakan oleh Tuhan. Alam memiliki daya Tarik menyimpan sejuta hal yang indah untuk dilihat. Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh kekaguman melihat alam yang kemudian terindera oleh suatu pemikiran bentuk. Inspirasi yang datang dari alam mencoba menangkap objek-objek dari dunia tumbuhan. Metode pengerjaan Tugas Akhir ini dimulai dari mengamati lingkungan sekitar, kemudian bentuk yang terindera diabstraksikan kembali pada gejala kehidupan manusia. Diwujudkan melalui penciptaan karya seni patung, dengan menggunakan teknik modeling dan Cor. Tujuan dalam penciptaan karya ini atas dasar dorongan yang tersusun atas pemikiran dan penghayatan untuk memvisualkan imajinasai dari memandang objek-objek sekitar. Bentuk dari kebulatan organis tumbuhan sebagai tangkapan dalam menyikapi gejala kehidupan, mendorong suatu ekspresi untuk menyampaikan akan makna yang bisa dipelajari dari memandang objek. Lingkungan alam dengan inspirasi tumbuhan sebagai cara seniman untuk lebih menghargai alam sebagai media ekspresi. Selain itu, agar dapat memberi wacana kepada apresiator tentang pentingnya kehidupan tumbuhan sebagai media media pembelajaran pada kehidupan manusia.

Kata kunci : Tumbuhan, Abstraksi, Seniman, Patung

### *Abstract*

*Nature is an extraordinary gift created by God. Nature has an appeal to save a million beautiful things to see. The creation of this work is motivated by the admiration of seeing nature which is then sensed by a form of thought. Inspiration that comes from nature tries to capture objects from the plant world. The method of working on this Final Project starts from observing the surrounding environment, then the sensed form is abstracted back to the symptoms of human life. Realized through the creation of sculpture, using modeling and cast techniques. The purpose in the creation of this work is on the basis of encouragement which is composed of thoughts and appreciation to visualize imagination from looking at objects around. The form of the organic roundness of plants as a catch in responding to the symptoms of life, encourages an expression to convey the meaning that can be learned from looking at objects. The natural environment with the inspiration of plants as a way for artists to appreciate nature as a medium of expression. In addition, in order to give discourse to appreciators about the importance of plant life as a medium of learning media in human life.*

*Keyword: Plant, Abstraction, Artist, Sculpture*

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

Alam merupakan anugerah yang luar biasa diciptakan oleh Tuhan. Alam memiliki daya tarik yang misterius dan juga menyimpan sejuta hal yang indah untuk dilihat. Dari keindahan tersebut bisa kita jadikan sumber ide karena memberikan rangsangan estetis yang mendorong kita untuk berekspresi, karena keindahannya memberikan rasa kepuasan batin tersendiri kepada para pengagumnya

Dalam seni patung modern, tidak ada hukum baku, maupun keharusan mengikuti pola yang ada, penciptaan sepenuhnya hak seorang seniman dalam menuangkan pengalaman estetisnya. Pengalaman estetis bersifat pribadi yang sebagian besar ditentukan oleh faktor lingkungan. Dengan adanya faktor tersebut maka ekspresi tiap-tiap orang akan berbeda dalam memvisualkan kenyataan-kenyataan lingkungan.

Berawal dari kekaguman yang terakumulasi dari hobby memelihara tumbuh-tumbuhan membuat kedekatan di lingkungan sekitar sehingga muncul kekaguman estetis, banyak jenis-jenis tumbuhan disekitar memiliki keunikan masing-masing, dari situlah muncul kekaguman corak bentuk maupun sifat dari tumbuh-tumbuhan, kemudian melalui pancaindra yang menangkap rangsangan mengolahnya menjadi kesan, dilanjutkan lebih jauh dimana perasaan bisa menikmatinya. Penangkapan kesan dari luar yang menimbulkan nikmat-indah melalui mata sehingga menjadi kesan visual.

Seorang seniman harus memiliki kepekaan dalam menghayati keindahan alam sekitar. Setiap keindahan yang diperoleh selalu divisualisasikan dengan imajinasinya sendiri. Dengan kata lain seorang seniman tidak akan berhenti tanpa melibatkan daya khayalnya. Imajinasi yang dimiliki akan dibiarkan terus mengalir dan akan menghasilkan sebuah karya dengan didukung kemampuan tekniknya, sehingga tercipta sebuah karya seni sesuai dengan imajinasi yang telah berkembang dalam pikiran. Bicara tentang keindahan, tentunya tidak hanya melalui proses berpikir saja, namun

rangsangan-rangsangan yang ada harus diolah ke dalam perasaan sehingga menjadi kesan.

Fenomena yang ada pada dunia tumbuhan memberikan stimulasi, seperti proses-proses ketika sedang tumbuh dan berkembang, sehingga bentuk bisa menciptakan makna baru yang bisa menjadi obyek perenungan pada kehidupan manusia. Seniman harus memiliki kepekaan pada alam sekitar, oleh karena itulah pentingnya memahami, dengan memulai dari melihat apa yang ada di alam sekitar dan mencintai alam dan seisinya. Seorang seniman mempunyai cara tersendiri untuk ikut menjaga dan berkontribusi, salah satunya melalui karya seni, tujuan dari terciptanya karya merupakan wujud dari menghargai keindahan alam agar keseimbangan alam, isi, dan hasilnya tetap terjaga, sehingga memberikan rangsangan yang terus menjadi pengaruh dalam sumber inspirasi, karena alam beserta isinya adalah ciptaan Tuhan, tidak ada yang mampu menandingi karyanya, baik rasa, warna, maupun manfaatnya.

## **2. Rumusan Masalah**

Dari gagasan yang telah disampaikan di atas, maka dirumuskan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mewujudkan visualisasi bentuk yang terinspirasi dari tumbuhan?
2. Apa yang ingin dicapai dari abstraksi tumbuhan?

## **3. Tujuan**

Adapun tujuan penciptaan karya Tugas Akhir ini adalah:

1. Tujuan utama dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah Memvisualisasikan imajinasi tentang objek tumbuhan dengan cara mendeformasikan ke bentuk baru, deformasi yang dimaksud adalah simplifikasi (penyederhanaan bentuk) dan dekonstruksi (merusak struktur bentuk) sehingga menciptakan makna, yang bisa dijadikan pemaknaan pada kehidupan manusia



2. Melahirkan sebuah karya baru kedalam bentuk karya seni patung yang menghadirkan potensi dari material *polyester resin* yang diolah menjadi karya seni patung.
3. Sebagai kontribusi dalam perkembangan seni patung

## **B. KONSEP PENCIPTAAN**

Lahirnya ide atau konsep tidak lepas dari sebuah pengalaman di kehidupan sehari-hari, pengalaman itu didapat melalui pengamatan dari segala hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Manusia dituntut untuk terus belajar dari segala hal yang mereka amati. Dalam kaitannya mencari arti hidup, Tuhan sudah menyediakan atau menyelipkan sejuta makna kehidupan dibalik segala benda, salah satunya kita bisa belajar dari benda hidup seperti tumbuhan.

Tumbuhan memiliki aktivitasnya sendiri, mereka hidup tumbuh dan berkembang sama seperti manusia, dalam kaitannya mencari arti hidup tumbuhan memiliki gerakan alam dengan pola yang menarik untuk diamati, seperti cara mereka hidup, cara mereka tumbuh ataupun gejala-gejala yang mereka jalani, dari kekaguman melihat tumbuh-tumbuhan menggugah penulis untuk menciptakan karya seni tiga dimensional. Karya seni bisa mencerminkan pemikiran dalam menyikapi suatu objek yang terindera dari peristiwa dilingkungan sekitar seperti pendapat dari Sudarso SP bahwa:

“Suatu hasil Seni merefleksikan diri seniman penciptaannya juga merefleksikan lingkungan (bahkan diri seniman itupun termasuk dalam pengaruh ) lingkungan alam disini dapat berwujud alam sekitar maupun masyarakat sekitar.” (Soedarso, 1990 : 12)

Alam menjadi sumber inspirasi karena didalamnya terdapat beraneka ragam keindahan yang terbentuk secara alami. Alam yang dimaksud adalah benda hidup yang ada di lingkungan sekitar yang dirasa bisa memberikan rangsangan keindahan.

“Secara ilmu jiwa langkah pertama lahirnya karya seni adalah melalui pengamatan. Peristiwa pengamatan sesungguhnya bukan peristiwa yang lepas dan berdiri sendiri, karena seseorang yang mengamati suatu obyek maka akan ada stimulasi. Selanjutnya seseorang akan menangkap suatu makna obyek secara pribadi sesuai dengan pengalamannya.” (Sadjiman, 1979 : 99).

Dalam mendalami proses tersebut, metode yang digunakan yaitu mencoba mendekati sumber penciptaan agar memperoleh kerangka ide lebih lanjut, kemudian melalui pengamatan yang lebih mendalam muncul perasaan kagum yang mempengaruhi cara pandang penulis sehingga muncul dorongan imajinasi terhadap obyek tersebut.

Berawal dari mengagumi alam sekitar, kemudian dikerucutkan lagi tertarik pada objek tumbuh-tumbuhan. Karya tugas akhir ini mencoba mengekspresikan kembali wujud dari bentuk sifat dan corak warna yang terindera. Tumbuhan sebagai inspirasi karya seni akan diabstraksikan kembali oleh sentuhan-sentuhan seniman, dengan mempertimbangkan keindahan estetis yang tercipta oleh tatanan warna yang harmonis serta penuh dinamika yang didasari oleh beberapa faktor antara lain, keakraban diri dalam mengamati objek-objek tersebut sehingga mengstimulasikan seniman untuk menciptakan bentuk baru. Pengalaman artistik dituangkan pada visual bentuk tidak dibatasi dengan objek jenis tertentu, melainkan objek disini hanyalah dasar visualisasi untuk dijadikan inspirasi karya-karya yang tercipta yaitu dalam bentuk seni patung.

Secara garis besar metode penciptaan bentuk menggunakan bahasa ungkap secara metaforik dengan menonjolkan citra visual yang terbentuk dari tatanan warna. Pada hakekatnya karya yang tercipta bisa dijadikan pemaknaan pada kehidupan manusia. Seperti yang diungkapkan oleh Prof. Dwi Marianto yaitu;

“Kemampuan untuk membuat ungkapan-ungkapan metaforik adalah kekuatan pikiran dan imajinasi manusia dalam menghadirkan gagasan baru, kreatif, atau menawarkan kebaruan. Caranya adalah dengan mengaitkan satu obyek dengan obyek lain; atau menghubungkan satu objek dengan satu gejala, sehingga dari penggabungan biasosiatif itu munculah imaji dengan konsep yang unik pula.” (Marianto, 2017 : 228)

Ketertarikan penulis pada objek diolah kembali melalui pengamatan yang mendalam, dari situlah muncul rangsangan estetis yang direspon pada pikiran memunculkan kekaguman artistik yang memicu terjadinya imajinasi bentuk. Bentuk dimodifikasi dengan sentuhan penulis, kemudian divisualkan menggunakan



metode landasan teori dari prinsip metafora, dimana penulis menciptakan bentuk sebagai objek yang bisa memiliki makna baru, dalam hal ini penulis mengkaitkan pada gejala-gejala yang ada pada kehidupan manusia.

Bentuk patung divisualkan menjadi objek dari sifat-sifat yang bisa diambil dari esensi kehidupan, sehingga bisa menjadi perumpamaan dari kehidupan manusia. Pengalaman estetik yang terindera dari kekaguman ragam, bentuk dan warna memberikan stimulasi pikiran yang diproses kedalam bentuk, dari situlah muncul ide gagasan dalam menciptakan visual bentuk yang baru. Hubungan artistik dengan keakuratan (ketepatan) dari sumber inspirasi tidak selalu menghasilkan karya-karya realistik. Sering ilusi realitas penghilangan detail-detail yang dapat dilihat mata. Pada saat-saat yang lain, disana ada suatu kesengajaan menimbun detail untuk menciptakan suatu kesan kompleksitas objek. Sebagai seorang seniman akan mempercantik(menghiasi), memperkaya permukaanya.

Pada konteks mematumng pemahaman material sangat penting dalam penciptaan karya, karena itu dalam berkarya hal pertama yang penulis lakukan adalah menentukan material yang cocok untuk digunakan. Setelah menentukan material penulis melakukan eksperimen terlebih dahulu sebagai upaya penggalian potensi yang bisa dicapai. Dari pemahaman potensi-potensi yang bisa dicapai penulis memilih material *Polyester* resin sebagai bahan tunggal material yang akan digali potensinya.

Warna adalah materi yang sangat penting bagi kehidupan karena tidak ada seorangpun yang bisa membayangkan dunia tanpa warna, sehingga aneka warna kehidupan menjadikan hidup ini lebih beragam. Melalui medium *polyester* resin mencoba mengolah lebih mendalam dengan pemahaman dan teknis khusus dengan tujuan potensi untuk menciptakan bentuk yang harmonis dari segi bentuk maupun warna. Pada karya tugas akhir ini pemilihan material dipilih berdasarkan karakter yang bisa menonjolkan citra visual dari spektrum warna.

Keindahan dapat dilihat dengan menghayati suatu objek yang memiliki nilai estetik menjadikannya nilai pokok pada kehidupan sehari-hari. Dalam menciptakan karya penulis mempertimbangkan beberapa aspek yang bisa menjadikan karya tersebut memiliki perlakuan bentuk estetis, maka dari itu dalam implementasinya, keindahan tumbuhan yang dipilih untuk divisualisasikan diolah menggunakan

perubahan bentuk dengan wujud abstraksi. Abstraksi disini dengan mendeformasikan bentuk sehingga menciptakan makna baru, deformasi yang dimaksud dengan cara mendekstruksikan (merusak struktur bentuk) dan simplifikasi (menyederhanakan bentuk) sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa bentuk akan jauh dari aslinya.

“Pada umumnya, pilihan artistik salah satu atau beberapa pilihan tipe-tipe deformasi tersebut tidak begitu diperhitungan seperti spontanitas dan sebagian besar merupakan akibat yang tidak tersadari dari sikap emosional seniman terhadap subjeknya.” (Feldman, 1967:109)

Deformasi terjadi atas sifat-sifat yang ada pada tumbuhan intuisi artistik bentuk-bentuk visual relevan dengan penyerapan pemahaman tersebut. Seorang seniman dapat membesarkan karakteristiknya atau menyederhanakan ujud anatomis tertentu, cenderung melihat subjek yang dirubah bentuknya. Terciptanya bentuk bersifat naturalistik yang diaplikasikan pada bentuk biomorfik. Indera yang ditangkap berfungsi sebagai pengantar realitas untuk dicerna oleh imajinasi, yang kemudian, dikonsepsikan, diabstraksikan, kedalam karya tiga dimensional.

Pengalaman artistik yang dituangkan dibatasi pada objek organik, tumbuhan disini hanyalah dasar visualisasi yang tercipta yaitu dalam bentuk seni patung sehingga bentuk sudah tidak teridentifikasi dari objek sumber inspirasi, tetapi dibalik visualisasi tersebut tercermin irama yang merepresentasikan esensi bentuk yang menonjolkan kelenturan dan kedinamisan bentuk.

Pada karya tiga dimensional ini mempertimbangkan nilai estetis kebentukan berupa bidang, volume, ruang, tekstur, irama dan komposisi. Cara memvisualkan imajinasi abstrak ini dengan mengabstraksikannya (meriilkan). Kemudian citra visual warna juga menjadi nilai estetik yang ditonjolkan untuk mewakili keanekaragaman tumbuhan. Mengadopsikan bentuk-bentuk makhluk hidup sehingga menjadi suatu kebulatan organis yang dapat menciptakan bentuk yang bisa menjadi objek pemaknaan pada kehidupan manusia.

Lingkungan alam dengan inspirasi tumbuhan menjadi sumber inspirasi penciptaan tugas akhir bertujuan sebagai cara seniman untuk lebih menghargai alam sebagai media ekspresi. Selain itu, agar dapat memberi wacana kepada apresiator tentang pentingnya kehidupan tumbuhan sebagai media pembelajaran pada kehidupan manusia.

## C. PROSES PERWUJUDAN

### A. Bahan dan Alat

#### 1. Bahan *Modeling*

##### a. Tanah liat

Tanah liat digunakan sebagai bahan utama dalam pembentukan patung tahap awal.

##### b. Besi beton

Digunakan sebagai kerangka patung pada tahap *modeling*. Besi beton berguna sebagai konstruksi untuk menopang tanah liat, agar tanah liat bisa dibentuk sesuai kebutuhan.

#### Alat *Modeling*

##### a. Butsir

Butsir digunakan untuk pengerjaan dalam pembentukan modeling pada patung, dengan cara membutsir atau mengurangi pada medium tanah liat.

#### 2. Bahan Cetak



Gb. 4.1 alat butsir yang digunakan untuk membentuk modeling  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018 )

##### a. *Polyester resin/ fibber glass*

Adalah zat kima yang sifatnya agak kental. Merupakan bahan cair untuk proses cetak dan pengisian cor pada tahap membuat cetakan. Untuk proses pembuatan cetakan larutan bekerja dengan tambahan campuran bahan-bahan pendukung lainnya seperti met, katalis, bedak *talc* dan *cobalt*.

##### b. Gypsum

Gypsum merupakan mineral yang terbentuk karena pengendapan air laut. Gypsum disini berfungsi sebagai larutan untuk menutupi rongga-rongga kecil yang bisa berpotensi bocor pada saat tahap pengecoran. Keunggulan medium ini ialah penggunaannya mudah dan praktis tidak rumit hanya mencampur dengan air sesuai dengan kebutuhan. Bersifat rapuh, dan hanya untuk sekali digunakan.

c. *Wax*

*Wax* atau pelican lantai, digunakan sebagai pemisah antara bagian cetakan dengan patung, antara bagian satu dengan bagian lainnya.

**Alat Cetak**

a. Ember plastik

Digunakan sebagai wadah untuk membuat adonan *resin* yang dicampur dengan zat-zat pendukung lainnya.

b. Potongan seng

Potongan seng berfungsi sebagai pembatas cetakan dari modeling tanah liat agar mudah dilepas ketika proses cetak mulai mengeras.

c. Kuas

Digunakan untuk meratakan adonan resin ke semua bagian cetakan, juga untuk mengoleskan *wax* (pelicin/pengkilap lantai)

d. Mur dan Baut

Digunakan sebagai pengunci dan penghubung cetakan satu ke cetakan yang lain, sehingga tidak ada pergeseran bentuk. Bentuk cetakan dirangkai sesuai bentuk awal dari modeling tanah liat.

**3. Bahan Cor Patung**

a. *Polyester resin*

Pada tahap ini *Polyester resin* dipilih namun tetap mempertahankan unsur bening dari bahan, pemberian zat pendukung juga sedikit berbeda dari proses cetak. Pada tahap ini larutan hanya dicampur dengan pigmen warna dan katalis dengan kadar dosis yang ditentukan.

b. Katalis

Digunakan sebagai campuran resin yang berfungsi untuk mengeringkan dan mengerasakan

**c. Pigmen warna resin**

Digunakan untuk memberikan efek warna yang diinginkan. Proses pewarnaan disini dibuat dengan mencampurkan pada adonan resin.



Gb. 4.2 Pigmen warna  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )

**Alat Pendukung Cor Patung**

**a. Suntik**

Suntik adalah pompa piston sederhana untuk menyuntikkan atau menghisap cairan atau gas. Alat suntik disini digunakan menghisap dan mengukur takaran cairan katalis. Campuran ini diperhitungkan secara matang untuk meminimalisir terjadi retak pada saat proses pengerasan patun



Gambar 4.3 Suntikan, alat ukur takaran katalis  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )



## **Alat Finishing**

### **a. Gerinda**

Gerinda digunakan untuk memotong bagian-bagian patung yang sudah keras pada sambungan patung. Setelah proses cor atau isi pada tahap cetak.

### **b. Bor Listrik**

Digunakan untuk memoles patung pada tahap finishing bentuk

### **c. Amplas**

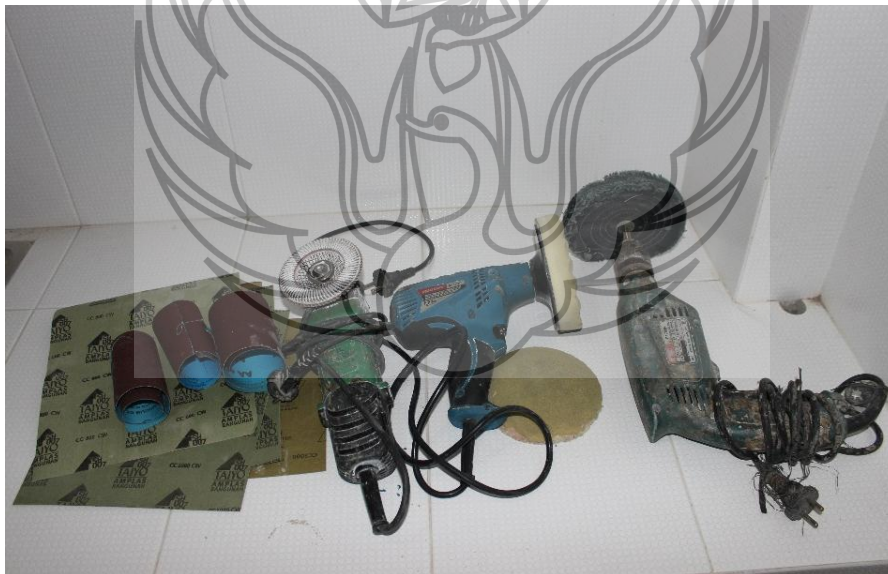
Amplas digunakan sebagai bagian vital untuk menciptakan tekstur halus, agar spektrum warna pada patung bisa terlihat. untuk menghaluskan beberapa bagian

### **d. Mesin Poles**

Mesin poles juga berfungsi untuk memoles bagian permukaan patung, dan merupakan tahap akhir dalam penciptaan patung

### **e. Kompon**

Digunakan untuk alat pendukung mesin poles agar hasil polesan lebih mengkilap



Gambar 4.4 Beberapa alat finishing yang digunakan untuk menghaluskan patung  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018 )

## **D. TEKNIK**

Perwujudan patung serta bahan material sebagai prioritas utama untuk menciptakan suatu karya seni, teknik merupakan langkah untuk mengembangkan suatu bentuk yang memberi arti penguasaan dalam hal teknik pengerjaan. Teknik ini



dipergunakan sebagai cara pematung untuk memperlakukan bentuk sebagaimana diterapkan untuk mengkaitkan nilai karakteristik terhadap sudut pandang pematung. Dalam proses pengerjaan atau pembentukan karya seni, penulis menggunakan beberapa teknik, di antaranya:

### **1. Teknik *Modeling***

Teknik modeling yaitu suatu proses addiktif (menambah) dan mengurangi bentuk yang kadangkala bentuk ditambah atau disusun (built up) dari suatu bahan yang lunak kemudian dibentuk. Teknik *modeling* merupakan teknik dasar dalam pembuatan karya seni patung dan yang paling umum menggunakan tanah liat sebagai materialnya. Secara keseluruhan bentuk yang dihasilkan dengan cara dibutsir. Pada pembuatan karya patung tugas akhir ini teknik *modeling* digunakan di semua karya penulis yang dihasilkan.

### **2. Teknik cor/ isi**

Teknik ini digunakan untuk proses pembuatan patung, tahap ini adalah tahap di mana setelah melakukan teknik *modeling* dengan tanah liat kemudian master atau model patung yang sudah dicetak menggunakan *fibber glass* dicor dengan *polyester resin*. Pigmen warna juga dicampurkan pada adonan resin yang sudah tercampur dengan katalis. Caranya dengan dituangkan langsung *polyester resin* pada cetakan yang sudah disusun tersambung dan rapat sehingga tidak ada celah untuk keluarnya adonan, kemudian cetakan disusun terbalik dan dikasih penyangga. Penuangan resin dilakukan pada lubang rongga cetakan yang terletak di bagian atas secara penuh.

## **E. TAHAP PERWUJUDAN**

### **1. Pengerjaan Ide**

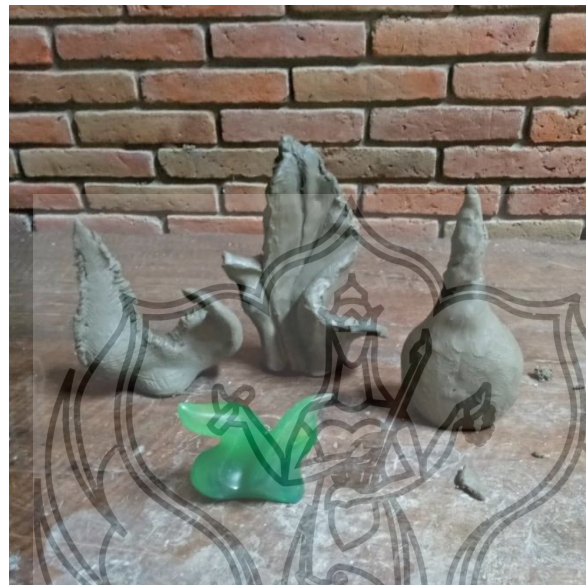
Proses awal pada tahap ini yaitu melalui pengamatan dilingkungan sekitar yang kemudian muncul ide pembentukan yang akan diwujudkan, dalam hal ini terinspirasi dari bentuk-bentuk yang ada di alam, yaitu terinspirasi dari dunia tumbuhan. Proses tersebut memberikan stimulasi yang terindera pada imajinasi sehingga timbul ide, gagasan dan bentuk yang menjadi dasar dari penciptaan karya seni.

### **2. Tahap pembuatan sketsa/maket**

Pada tahap ini penulis sudah mencoba memvisualkan bentuk. Pematangannya dilakukan dengan membuat sketsa kasar kemudian diaplikasikan pada bentuk maket.

Setelah maket patung tercipta kemudian dilakukan pemilihan yang sesuai dengan gagasan penulis. Untuk penyempurnaan ide selanjutnya maket dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Pada tahap ini bentuk maket yang dipilih hanya sebagai rancangan dasar penciptakan karya. Bentuk masih bisa dimainkan modeling karya. Karena itu tidak menutup kemungkinan untuk dieksplorasi lagi dengan mempertimbangkan unsur estetis seni rupa.



Gb. 4.5 Tahap pembuatan maket patung  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018 )

### 3. Tahap pembuatan kerangka



Gb. 4.6 Tahap pembuatan kerangka  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018 )

Tahap selanjutnya adalah pembuatan kerangka. Pada tahap ini disesuaikan dengan gerak dan ukuran bentuk yang sudah diatur. Pembuatan kerangka patung menggunakan besi *esser* dengan ukuran diameter 8mm. Besi digunakan sebagai kerangka karena sifatnya yang kuat sehingga lebih memudahkan proses pengerjaan.

Pada prosesnya besi yang masih berupa lonjoran dibengkokkan, dipotong dan dibentuk sesuai dengan rancangan sketsa. kemudian potongan besi dipaku pada papan kayu. Kemudian dikaitkan dengan cara dibendrat dengan kawat atau dengan di las supaya kerangka menjadi kokoh dan kuat. Pertimbangan kerangka yang kuat maka patung tidak akan jatuh atau bergoyang-goyang ketika proses penempelan atau pembentukan *modeling*.

#### 4. Tahap pembuatan *modeling*



Gb 4.7 Tahap pembuatan *modeling* karya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2018 )

Pada tahap ini penulis mulai merealisasikan bentuk rancangan maket dan mulai membentuk pada kerangka yang sudah disiapkan. Proses pembentukan disini menggunakan teknik *modeling* dengan medium tanah liat. Tanah liat ditempel dan dibentuk sesuai pada kerangka besi yang sudah dipertimbangkan struktur dasarnya. Kemudian untuk detailnya penulis memakai alat butsir untuk membentuk sebagai tahap akhir finishing bentuk. Sekali waktu apabila model tanah liat mulai mengering maka disemprotkan air untuk menghindari terjadinya retak pada patung.

Pengerjaan ini dilakukan secara bertahap dan selalu dilakukan pengontrolan bentuk, karena itu bentuk tidak terpaku pada maket. Bentuk masih bisa berubah sesuai kepekaan seniman melihat struktur bentuk. Ketika patung sudah dirasa cukup dan sudah sesuai dengan apa yang penulis ingin capai maka proses *modeling* dianggap selesai.

## 5. Tahap pembuatan Cetakan

Setelah proses *modeling* selesai proses selanjutnya yaitu tahap cetak. Pada tahap ini pembuatan master cetakan menggunakan bahan *polyester resin/fibber glass*, pada prosesnya bahan tersebut dicampurkan dengan bahan pendukung lainnya seperti met, *talc*, cobalt, katalis. Pertimbangan cetakan yang kuat menjadi vital karena itu *resin* dirasa menghasilkan master cetakan yang kuat dan keras. Pemilihan cetakan yang kuat menjadi vital karena untuk menahan beban patung yang di cor secara full pada volume cetakan.

Langkah awal tahap cetak adalah menyiapkan ember (wadah) untuk mencampurkan adonan *resin* yang udah dicampur dengan bahan pendukung, setelah itu adonan resin dioleskan menggunakan kuas pada permukaan patung yang sudah disekat dan dikasih *wax/ pelicin* lantai. Pembatas bisa disekat dengan potongan seng atau dengan bahan lain. Dengan beberapa pembagian cetakan ini akan memudahkan ketika proses membuka cetakan



Gb 4.8 Cetakan patung yang sudah dicopot dari model  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )



Setelah semuanya sudah selesai dioleskan dan sudah mengering, kemudian cetakan dicopot dan dipisahkan dari model, kemudian master cetakan dibersihkan, selanjutnya master cetakan dirakit dan disambung kembali menjadi satu kesatuan, dengan cara menyambungkan menggunakan mur&baut pada bagian-bagian sambungan.



Gb 4.9 Cetakan Patung yang sudah dirakit kembali  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )

Langkah selanjutnya master cetakan yang sudah tersambung kemudian dikasih kaki-kaki/ penyangga yang berfungsi sebagai tumpuan beban cetakan. Cetakan disusun terbalik karena cetakan yang mempunyai rongga di bawah sebagai jalan masuk pengecoran.

Setelah master cetakan dirasa kokoh berdiri dengan penyangga langkah selanjutnya adalah memastikan master cetakan tertutup rapat tanpa adanya rongga untuk menghindari kebocoran saat proses pengecoran karena itu perlu adanya pengontrolan bentuk. Cara mengetahui titik-titik kebocoran yaitu dengan cara mengisi volume cetakan dengan medium air. Air berfungsi sebagai pengganti resin untuk mengontrol kebocoran, karena air merupakan benda cair yang hampir sama sifatnya dengan *polyester resin*. Air juga berfungsi untuk mengukur banyaknya volume yang ada pada master cetakan tersebut.



Gb 4.10 Cetakan patung yang sudah siap cor  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )

Setelah mengetahui titik kebocoran maka yang dilakukan selanjutnya menambal dengan menggunakan *fibber glass* dan *gypsum*. Penambalan dilakukan berkali-kali umumnya dilakukan 3-4 kali agar cetakan rapat dan aman dari kebocoran

## 6. Tahap Pengecoran



Gb. 4.11 Master cetakan mulai di cor secara penuh  
(Sumber: Punjung Wicaksono, 2018 )

Pada tahap ini setelah persiapan master cetakan sudah selesai, hal yang dilakukan berikutnya yaitu proses pengecoran. Disini penulis mulai mengatur campuran adonan resin pada beberapa wadah yang kemudian dicampur dengan katalis dan pigmen. Pertimbangan takaran katalis menjadi penting karena mempengaruhi hasil karya, karena itu setelah melalui beberapa kali eksperimentasi maka penulis merumuskan perbandingan katalis dan resin adalah 1:100 setiap 1 kg resin dicampur dengan 10 mg katalis.



Karya tugas akhir ini memiliki beberapa teknis pengolahan yang berbeda. Secara garis besar ada dua teknis campuran yang dipakai untuk menciptakan efek. Contoh karya yang berjudul “Rongga Kehidupan”. Pada karya tersebut teknis pencampuran adonan resin diolah dengan cara pigmen diaduk terlebih dahulu pada adonan resin hingga merata, setelah itu baru dituangkan pada cetakan master. Karya dengan teknis seperti ini lebih bisa diatur dan diperhitungkan hasil efek warna yang dihasilkan. Berbeda dengan karya yang berjudul “Tumbuh Berkembang” Karya disini sengaja tidak mencampurkan pigmen warna hingga merata pada adonan resin, melainkan sebatas penambahan aksent-aksent warna. Karena itu hasil efek yang tercipta timbul secara alami tidak bisa diatur sedemikian rupa. Patung dengan teknis seperti ini umumnya lebih terlihat bening dan transparan menghasilkan spektrum warna yang bermacam-macam.

Pada proses pengecoran, faktor cuaca juga menjadi pertimbangan untuk memulai proses cor. Karena kestabilan cuaca bisa mempengaruhi proses pengeringan sehingga mengurangi resiko terjadinya retak. Karena itu penulis melakukan pengecoran ketika cuaca sedang cerah dan diruangan terbuka sehingga cenderung lebih stabil pada saat proses pengentalan. Umumnya proses pengentalan patung memakan waktu 4-7 hari tergantung kestabilan cuaca.

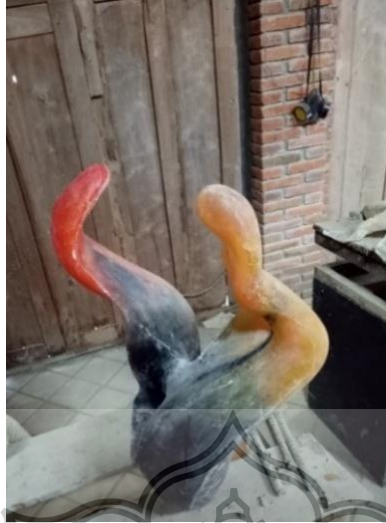


Gb. 3.12 Cetakan yang sudah di cor  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )

## 7. Tahap Restorasi

Tahap ini dilakukan untuk merapikan /menghilangkan sisa-sisa pengecoran yang timbul dari sambungan yang meninggalkan bekas. Misalnya bagian yang timbul disela-

sela sambungan cetakan karena ada rongga dengan sisa resin ketika proses cor. Karena teknik cor secara full/penuh beresiko hasil cor yang tidak sempurna, maka perlu adanya restorasi bentuk.



Gambar 4.13 patung yang baru saja dibuka dari cetakan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018 )

## 8. Tahap Finishing

Karya tugas akhir ini didominasi dengan permukaan tekstur yang halus. Tekstur halus membuat spektrum warna yang ada pada patung lebih terlihat, sehingga timbul citra visual warna, karena itu perlu adanya perlakuan khusus untuk menghasilkan tekstur halus yang diinginkan. Yaitu dengan mengamplas permukaan patung secara bertahap dari yang terkasar hingga yang paling halus.

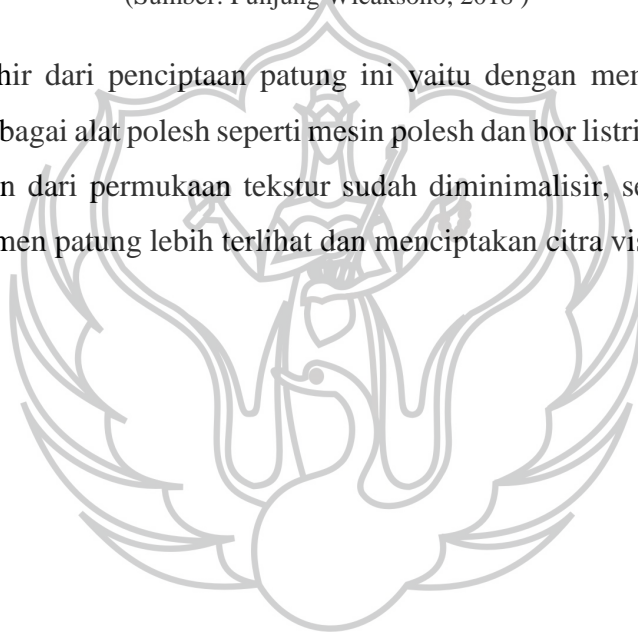


Gambar 4.14 Proses pengamplasan patung  
(Sumber: Punjung Wicaksono, 2018 )



Gambar 4.15 Proses finishing patung  
(Sumber: Punjung Wicaksono, 2018 )

Proses terakhir dari penciptaan patung ini yaitu dengan memolesh permukaan patung dengan berbagai alat polesh seperti mesin polesh dan bor listrik. Penciptaan dirasa selesai jika goresan dari permukaan tekstur sudah diminimalisir, sehingga rona warna yang ada pada pigmen patung lebih terlihat dan menciptakan citra visual warna.



## F. FOTO KARYA



Kehidupan bisa kita ibaratkan pada kehampaan yang bisa diisi dengan berbagai kemungkinan yang dipilih tergantung apa yang diinginkan, bentuk berongga dibagian tengah memiliki arti sesuatu yang berongga ataupun kosong sebenarnya berisi. Seperti kehidupan yang bergejolak namun bisa kita isi dengan fragmen-fragmen kehidupan.

Pada karya ini menampilkan kesatuan bentuk yang identik mengedepankan aspek pembentukan berupa keseimbangan ruang. Bentuk berupa bidang organik yang berangkat dari struktur berupa unsur cembung dan cekung yang menciptakan kebulatan organis. Pada visual bentuk terkesan meliuk-liuk sehingga terlihat menonjolkan kelenturan dan kedinamisan. Bentuknya yang berongga menciptakan energi yang menyimpan ruang. Warna pada bentuk menggunakan sifat optis kontras komplementer yang kontradiktif peralihan dari warna berat dan pekat ke warna yang ringan dan transparan memberikan nuansa estetis tersendiri. Membuat patung terlihat kuat dan terstruktur.



***“Sehelai Daun Biru”***

polyester resin  
40 x 38 x 90 cm  
2018

(Dokumentasi: Deva Rate Birawa, 2018)

Semilir angin dipagi hari memberikan kesejukan, gerakan alam yang terekam oleh dedaunan yang bergerak ritmis seakan memberikan tarian alam yang memancarkan kenyamanan batin. Melihat sehelai daun yang bergerak-gerak karena hembusan angin lembut, memberi kesadaran objek yang terhubung terhadap batin penulis, bahwa benda satu dengan benda yang lain ternyata saling berkaitan.

Karya ini merepresentasikan perwujudan gerak yang ritmis terekam dari sehelai daun. Bentuk diolah dengan permainan irama dari struktur bentuk yang terlihat meliuk-liuk menonjolkan kelenturan dengan komposisi yang memakai unsur cembung dan cekung. liuk dominasi warna biru memberi kesejukan dalam setiap lekuk-lekuk bentuk, sehingga memberi sifat menyejukkan dan membangkitkan energi kehidupan.



## G. KESIMPULAN

Berkarya merupakan cara untuk mengungkapkan segala rasa yang tertangkap langsung dari gagasan, serta ide sebagai pola penerapan langsung terhadap realita terjadi. Berkarya juga sebagai cara menggali potensi dari menyalurkan imajinasi untuk direalisasikan menjadi objek. Gejala batin yang tertangkap indera dapat mencerminkan pemikirannya, hal ini sebagai cara yang tepat untuk mengungkapkan dan mengekspresikan segala rasa yang dihadirkan secara nyata maupun imajinasi, kehidupan memberikan banyak pelajaran dari mengenali lingkungan bahkan dalam diri sendiri. Dalam kaitannya mencari arti hidup, Tuhan sudah menyediakan atau menyelipkan sejuta makna kehidupan dibalik segala benda. Penciptaan karya bukan semata-mata ekspresi diri penulis dalam menghasilkan bentuk-bentuk artistik. Namun karya seni selalu memiliki relasi yang kuat dengan lingkungan sekitar.

Penciptaan karya ini dilatarbelakangi oleh kekaguman melihat alam yang kemudian terindera oleh suatu pemikiran bentuk estetis. Inspirasi yang datang dari alam mencoba menangkap objek-objek yang terindera dari dunia tumbuhan. Berawal dari ketertarikan tumbuhan muncul gagasan untuk mewujudkan menjadi karya seni. Diwujudkan berupa karya-karya seni patung, karya-karya tersebut menggugah pemikiran penulis untuk berpikir, bertindak, dan berbicara lewat karya-karya sebagai media untuk menyampaikan pesan. Ini adalah cara efisien yang dilakukan karena latar belakang penulis dalam mewujudkan karya patung secara simbolik, metaforis dan absurd sesuai karakter penulis dengan kekuatan bentuk. Dihadirkan dengan material tanah liat yang kemudian di alih bahan dengan *polyester* resin dengan menonjolkan gradasi warna.

Tujuan dalam penciptaan karya ini atas dasar dorongan yang tersusun dari pemikiran dan penghayatan untuk memvisualkan imajinasai dari memandang objek-objek sekitar. Bentuk dari kebulatan organis tumbuhan sebagai tangkapan dalam menyikapi kehidupan, mendorong suatu ekspresi untuk menyampaikan akan makna yang bisa dipelajari dari memandang objek. Jadi manfaat yang didapat penulis adanya suatu hal yang memberikan arti dari pemaknaan kehidupan dari apa yang dilihat dari fenomena-fenomena pada dunia tumbuhan memberikan dorongan estetis untuk melampiaskan pada karya seni sebagai objek perenungan kehidupan manusia.



Patung adalah bentuk akhir dari ekspresi batin penulis untuk turut serta berperan dalam dunia seni menciptakan terobosan baru pada gaya seni patung. Dalam penciptaannya penulis sendiri mengamati hubungan antara kehidupan yang ada di alam dengan kehidupan manusia sehingga memunculkan sebuah ide yang memberikan sebuah rasa yang terhubung atas tindakan kehidupan manusia. Harapan penulis, karya tugas akhir ini mampu menginspirasi untuk menciptakan terobosan baru pada gaya seni dan teknis, dengan adanya karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya perkembangan ilmu pengetahuan dan pecinta seni.

## H. KEPUSTAKAAN

- A.Morion\_(1966), *Webster.New International Dictionary*, U.S.A. G. & C. Merriam
- Edmund Burke Feldman, (1967) *Art As Image and Idea*, terj. Sp Gustami, New Jersey, Prentice-hall
- Jakob Sumardjo, (2000), *Filsafat Seni*, Bandung, ITB.
- M. Dwi Marianto. (2017), *Art & Life Force in a Quantum Perspective*, Yogyakarta, Scritto Books Publisher
- Mikke Susanto, (2002), *Diksi Seni Rupa*, Yogyakarta, Kanisius.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto, (2009), *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta. JALASUTRA.
- Soedarso, S.P., (1990), *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayar Sana.
- The Liang Gie, (1976), *Garis- garis Besar Estetik, Filsafat Keindahan*. Yogyakarta, Super Sukses.